Посібник для Майстра Підземель в

НЕВЕРВІНТЕР

Мандруй захопливим містом, в одній з кращих настільно-рольових ігор

Зміст

Version 1.6

*Dungeon Master's Guide to Neverwinter є неофіційним вмістом фанатів, дозволеним відповідно до Політики щодо вмісту фанатів. Не схвалено/підтримано Wizards. Частина використаних матеріалів є власністю Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Вступ

Ласкаво просимо, Майстри Підземель! Якщо ви переглядаєте цей посібник, ви, безсумнівно, шукаєте інформацію чи ресурси, пов'язані з захоплюючим чарівним містом Невервінтер. Цей посібник було створено, щоб надати Майстрам необхідну інформацію про Невервінтер, яка існує для п'ятого видання Dungeons & Dragons, зокрема на початку 1490-х років DR.

Багато Майстрів розпочали свої кампанії, використовуючи одну зі стартових пригод **Lost Mine of Phandelver** або **Dragon of Icespire Peak**. Незважаючи на те, що ці пригоди надають багато можливостей в маленькому містечку Фандалін та його околицях, вони також, дуже спокусливо, включають у себе місто Невервінтер (Neverwinter) на Узбережжі Меча. Часто, коли гравці просять відвідати Невервінтер. Для непідготовлених DM (особливо для новачків) це може здатися надзвичайно складним завданням. Про Невервінтер, за подій п'ятого видання, існує не так багато матеріалів, тому старанний Майстр може відчути потребу перекопати велику кількість старих текстів. Цей посібник намагається зосередити велику частину цієї інформації та допомогти всім, хто хоче відвідати Невервінтер.

Про цей посібник

Головні цілі цього посібника:

1. Надати точну інформацію про Невервінтер, в тому вигляді, в якому вона існує в офіційних джерелах Dungeons & Dragons. Інформація яка *не* із таких джерел, буде чітко позначена.
2. Надати Майстрам набір інструментів та ідей, які допоможуть створити пригоду, якщо гравці вирішать відвідати Невервінтер.

Також метою посібника було бути сумісним з існуючими пригодами. Зокрема ідеї та магазини створено з урахуванням стартових наборів: **Lost Mine of Phandelver** та **Dragon of Icespire Peak**.

Спойлери

Цей посібник містить кілька спойлерів про події в інших пригодах D&D 5-го Видання. Зокрема, тут згадуються деякі події із «Lost Mine of Phandelver», «Dragon of Icespire Peak»,«Storm King's Thunder» та «Tyranny of Dragons/Rise of Tiamat». Якщо ви плануєте взяти участь у будь-якій із цих пригод, можливо, варто уникати цього посібника. Якщо ви гравець і ваш Майстер збирається провести пригоду у Невервінтері, вам також варто уникнути цього посібника.

Розділ "Локації"

У першій частині посібника детально описано офіційні локації міста. У цьому розділі є безліч ресурсів аби провести кампанію в Невервінтері. У нас є дивовижна карта міста у високій роздільній здатності й чудові ілюстрації для багатьох визначних місць. Не пропустіть **Додаток Б**, щоб знайти картки з цінами на товари, послуги й інше. Усе в цьому розділі взято з офіційних матеріалів (за винятком додатків «Натхнення»).

Далі іде розділ «Хоумбрю Локації». Це локації, які було розроблено спеціально для цього посібника. Сюди входять крамниці й місця, які гравці можуть очікувати в місті розміром з Невервінтер. Оскільки вони абсолютно неканонічні, сміливо змінюйте їх у власних цілях. **Картки крамниць** також надано.

Розділ "Швидкі Пригоди"

В доповнення до історії й локацій Невервінтера, цей посібник містить невеликі «пригоди», якими Майстер може скористатися, щоб дати своїм гравцям чим зайнятися під час перебування в місті. Вони маленькі, з одним чи двома енкаунтерами, й не зобов'язані втягувати гравців у довготривалу історію.

Для їх запуску, рекомендується щоб Майстер був ознайомлений з правилами D&D п'ятого видання (**Player's Handbook**, **Dungeon Master's Guide**, та **Monster Manual**)

Текст в такому полі, означає, що перед вами інформація яку можна прочитати вголос, або перефразувати гравцям. Це використовуватиметься для опису сцен або діалогів із персонажами.

Натхнення для Майстра

У цьому посібнику пропонуються ідеї щодо того, як Майстер може використовувати локації й інформацію у власній кампанії. Нормально губитися через масштаби гри у великому місті, тож подумайте про те, щоб використати кілька з цих ідей як зародок для пригод та інтриг. Ці ідеї буде позначено у такому вікні:



Натхнення для Майстра

Ідея 1. Це була б перша ідея.

Ідея 2. Це була б друга.

Посилання на джерела

Метою посібника, є точність з офіційно опублікованими матеріалами. Нижче під символом книги, знаходяться посилання на те, куди ви можете звернутися, щоб знайти додаткову інформацію з певного місця чи теми.



Детальніше

Приклад джерела 1, p. XXX - XXX, (Nth Edition)

Приклад джерела 2, p. XXX - XXX, (Nth Edition)

Хоча цей посібник прагне зробити інформацію якомога актуальнішою, більшість джерел, це матеріали створені для старих видань Dungeons & Dragons. Таким чином, представлена інформація не обов’язково може бути офіційним каноном для п’ятого видання. Ознайомтесь з **політикою канону у D&D**.

Хоумбрю контент

Значок кухля повідомляє, що розділ містить «Хоумбрю», тобто користувацький, вміст. Це контент створений саме для даного посібника й не є частиною жодної офіційної історії чи канону Forgotten Realms. В таких розділах цілком прийнятно змінювати імена й поведінку NPC, магазини, готелі, предмети тощо, відповідно до *ваших* потреб.



Хоумбрю контент

Тут знаходиться контент, створений для даного посібника. Модифікуйте його для *власних* кампаній!

Virtual Tabletops

Оригінал посібника розроблено з урахуванням програмного забезпечення virtual tabletop (VTT). Для використання матеріалів відсутніх у pdf версії посібника, ви можете відвідати **сайт оригінальних творців посібника**, де можна безкоштовно завантажити всі необхідні ресурси. Також офіційні модулі доступні на **EncounterPlus**

Внесок

Цей посібник є open source продуктом! Це означає, що ви можете ознайомитись з **оригінальним репозиторієм** й запропонувати власні зміни.

Використання вмісту посібника

В цілому, повторне розповсюдження вмісту цього посібника дозволено та заохочується! Контент цієї книги оприлюднено відповідно до Політики вмісту Wizards of the Coasts. Це вимагає, серед іншого, щоб вміст поширювався безкоштовно. Ми також ввічливо просимо вас, де це можливо, вказати авторство при поширенні контенту з посібника.

Чи можу я використовувати наведені матеріали в своїх кампаніях?

Абсолютно!

Чи можу я запостити цей PDF на моєму улюбленому сайті?

Вперед!

Чи можу я самостійно створювати й поширювати модулі з використанням наведених матеріалів?

Так! Але, згідно політики WoC поширення матеріалів повинне бути безкоштовним. Будь ласка, віддайте належне **художникам і авторам** цього посібника!

Чи можу я ділитися ілюстраціями з посібника (на приклад на Pinterest)?

Цілком. Та було б чудово, якби ви залишили **посилання** на творців, чи на **сайт художника** який вам сподобався.

Чи можу я використовувати ілюстрації з цього посібника, у власних роботах?

Так. Тільки не забудьте вказати **автора** ілюстрації.

Я маю питання чи пропозицію, які не було тут згадано!

Ви можете написати **Авторам посібника**.


Район Синього Озера
Район Веж
Протекторський Анклав
Район Прірви
1 Замок Невер
2 Зал Правосуддя
3 Дім Знань
4 Місячна Маска
5 Поплавок Фішера
6 Скайхолд Піратів
7 Пришвартований Левіафан
8 Таверна Дріфтвуд
9 Торговий Дім Тармалуну
10 Уламок Місяця
11 Плащева Вежа
12 Повалена Вежа
13 Ріка Невервінтер
14 Запечатана Прірва
15 Синє Озеро
16 Будинок Тисячі Лиць
17 Кладовище Невердеф

Локації Невервінтера

Замок Невер

Замок Невер, що височіє над західною околицею міста, неможливо пропустити. Він розташований на скелястих рифах північного берега затоки, де зустрічаються Море Мечів та ріка Невервінтер. Навколо замку знаходиться кам'яне коло, з якого виходять три мости через річку: Міст Сплячого Дракона, Міст Крилатої Виверни, та Міст Дельфіна.

Замок розташований на межі районів Протекторського Анклаву, Невервінтерських Доків, та Синього Озера. Впродовж історії, Замок відносили до різних районів міста, але корректніше його розглядати окремо. Мости виконують важливу роль в міській інфраструктурі, забезпечуючи можливість переходу через річку й з'єднуючи Протекторський Анклав та Синє Озеро.

Що зовні, що всередині, замок знаходяться у занедбаному стані, роблячи споруду небезпечною для проживання. Нинішній де-факто лідер, Лорд Даґульт Нетліючий (Dagult Neverember), працює над його реставрацією.

Замок Невер: Підйом й Падіння

Відвідувач міста, може помітити що архітектура замку контрастує над загальною. Це тому, що насправді йому понад тисячу років. Його будівництво замовив сонячний ельф, Лорд Халует Невер, який завоював Іллуск в -10 DR (з руїн якого нині постало місто Лускан). А в 87 DR Невервінтер було засновано як місто. Ймовірно замок Невер було побудовано десь між цими двома датами.

Попри численні напади на місто й різноманітні катастрофи, Замок Невер продовжував стояти, являючи собою символ рішучості й слави Невервінтера. Втім, він не залишався незмінним. Можливо, найбільш значущою катастрофою для Замку, стала подія 1451 DR, відома як «**Катаклізм**». Вона вразила місто, й залишила більшу частину замку в руїнах вбивши всіх його мешканців, включно з місцевою владою. Й до нині, у Замку Невер можна зустріти духи загиблих.

Всередині Замку

Дослідження Замку усе ще є небезпечним. Авантюристи, що забажають його відвідати, на собі відчують “гостинність” нинішніх мешканців, й зіштовхнуться з купою небезпек, що викликані його пошкодженнями. Замок — це масивна споруда, що з верхівок веж до глибин катакомб, наповнена історіями. Він має ряд задукоментованих небезпечних зон:

- ***Атріум***. Нині входи у атріум заколочені, аби не пропускати всередину світло, й запобігти поширенні тліючого запаху на зовні. Він наповнений позолоченими клітками, зі скелетами екзотичних птахів. Тепер там живуть **міконіди**, які будуть нападати, та ласувати зловмисниками.

- ***Дзеркальна Зала***. Раніше це був довгий дзеркальний холл, де знать вдосконалювала свою ходу та поставу. Нині ж, будь-який смертний, що потрапить в цю залу, знайде магічну реконструкцію її руйнації. Уламки скла, й палаючої оздоби будуть летіти у кожного, хто пробуде тут надто довго.

- ***Невернеф***. Катакомби, названі ***“Neverneath”***, що можна перекласти як “Під Невером”, сповнені магії яка змушує їх постійно змінюватись, утворюючи глухі кути, тунелі до інших місць, або двері, що при кожному відкритті ведуть у нову кімнату. Це створено для ув’язнення тут авантюристів, доти, доки ті не загинуть від виснаження, чи лап численних **горгулій**, які тут мешкають.

- ***Сховище Дев’яти***. Ця гробниця є місцем відпочинку, для дев’яти охоронців королівського роду Невервінтера. Сховище складається із двох зал: зовнішньої, з вічнопалаючими смолоскипами, які освітлюють кімнату, й нежиттю, що чатує в тінях; та внутрішньою, що закрита гіганськими кам’яними дверима, з вирізьбленим символом Невервінтера. Відвідувачі, яким вдасться потрапити всередину, побачать дев’ять мармурових трун, що оточують трон. Якщо комусь вдасться тут відпочити, то прокинувшись, в них є шанс побачити духів дев’яти, що пильнують за ними.

Реставрація Замку Невер

Лорд Даґульт Нетліючий обрав відновлення Замку, своєю приорітетною ціллю. Це грандіозна мета, що займе роки, а то й десятиліття! Нетліючий вважає цю ініціативу гідним символом відродження величі міста.

Жахливо, але однією з перших частин замку, котрі *було* реставровано для практичного користування – це його підземелля. Нетліючий розпорядився використовувати їх для утримання засуджених за важкі злочини. Місцеві прозвали це місце “Діри”. Й кожного дня, опівдні, у Дірах відбуваються страти. Зазвичай через дві доби по тому, як ув’язнений туди потрапить.



Натхнення для Майстра

Крамарі-вбивці. Відновлення Замку Невер коштувало високих податків для мешканців міста. Не дивно, що це обурило деяких впливових торговців. Лорд Даґульт Нетліючий знає про можливі спроби замаху, й доручає партії захистити себе, й усунути потенційних вбивць

Сентиментальні Реліквії. Нині вже літній дворянин, втратив кохану людину, пів віку тому. Він доручає партії увійти в замок, й знайти цінну, своєму серцю, реліквію, з тіла свого втраченого кохання

Будівництво Стало. Бригади, відповідальні за реставрацію замку, не працюють, доки той не буде очищено від привидів та інших почвар. Для цих цілей, Лорд Нетліючий регулярно наймає авантюристів. Однак цього разу, будівництво спинилося, т.я. команда наштовхнулася на магічний бар’єр, який неможливо подолати. Партія повинна відшукати спосіб вирішння цієї проблеми й відновлення будівництва.



Детальніше

Acquisitions Incorporated, p. 121 - 122, (5th Edition)

Sword Coast Adventurer’s Guide, p. 51, (5th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 148 - 149, (4th Edition)

Grand History of the Realms, p. 59, 61, (3rd Edition)

The North - Guide to the Savage Frontier - Cities and Civilizations, p. 16 (2nd Edition)

Volo’s Guide to the North, p. 134 (2nd Edition)

Протекторський Анклав

Зал Правосуддя

Зал Правосуддя це головний храм Тира, бога закону та справедливості. Високі кам'яні стіни, кремезні колони та величний купольний дах, роблять його вражаючою та жаскою спорудою, всередині якої достатньо простору, щоб туди помістились представники гіганських рас, таких як велетні чи дракони.

Зал Правосуддя був не лише храмом. Він виконував роль міського суду, де розглядались низькорангові справи (тобто ті, де звинувачені не були знатного роду, не мали громадянства, чи були звинувачені у вбивстві), й використовувався як місце для навчання та тренувань захисників храму в мистецтві володіння зброєю. Після смерті Тира, в кінці 1300-х DR, функціонування Залу майже повністю зупинилось.

Та навіть після того, як Тира нестало, містяни відмовилися проводити в храмі служби призначені іншим богам. Лиш коли Лорд Нетліючий прибув до міста, він встановив тут тимчасове святилище Торма, опираючись на близькість їх сфер впливу. Він також використовував храм як базу для своїх операцій в місті, й як особисту резиденцію. Усі ці дії, невервінтерці зустріли із осудом.

Лише з поверненням Тира, храм знову було освячено в його честь, а Лорд Нетліючий перебрався в приватну резиденцію. Мешканці міста високо оцінили відновлення Зали, й їх ставлення до Лорда значно поліпшилось. З поверненням Залу Правосуддя колишньої слави, він знову зайняв центральне положення (як фізично так і духовно) серед Протекторського Анклаву.

 **Детальніше**

Sword Coast Adventurer's Guide, p. 51, (5th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 140 - 141, (4th Edition)

Volo's Guide to the North, p. 133 (2nd Edition)

Дім Знань

Дім Знань це, одночасно, бібліотека, та головний храм Огми у місті. Архітектурно, він вважається однією з найбільш вражаючих та красивих міських споруд – з великою кількістю вікон та неймовірним арочним дахом. Всередині знаходиться безліч дорогоцінних записів, за багато віків, включно з актуальною урядовою документацією, оскільки наразі у місті немає адміністративних органів.

Як і багато інших будівель, Дім Знань був майже повністю знищений через виверження гори Хотеноу в 1451 DR. Однак, молодий Майстер Атлаваст врятував більшість цінних матеріалів, запечатавши внутрішнє святилище храму, з собою всередині. Хоч і у ізоляції, та Атлавасту вдалося пережити катаклізм, та врятувати бібліотеку. Однак через це він замкнувся в собі, й трохи поїхав дахом, присвятивши весь свій вільний час захисту й реорганізації бібліотеки. Доки той був під захистом, інші частини будівлі, займали різні фракції, включаючи демонопоклонницький культ Ашмадай. Та нині це вже в минулому.

Після запечатування Прірви, служителі Огми повернулись до храму й працюють над його відновленням. Великий Писар, суворий чоловік з залізною рукою та запальним характером, Співі Летенсон (*Spivey Liethennson*) нині керує реконструкцією Дому. Й хоча зовні споруду вже майже повністю відбудовано, всередині все ще кипить робота. Тим не менш, Дім Знань знову працює для тих, кому потрібні документи, знання, чи записи.

 **Натхнення для Майстра**

Незручна інформація. Гравці, що шукають якусь інформацію про місто чи його околиці, можуть спробувати відвідати Дім Знань. Однак деякі матеріали можуть бути недоступними чи прихованими, й для доступу до них, партії доведеться познайомитись з дратівливим характером Великого Писаря Летенсона, або з замкненим та надміру недовірливим Майстром Атлавастом. Вони обидва можуть спершу випробувати групу, перш ніж їй довіритися.

 **Детальніше**

Sword Coast Adventurer's Guide, p. 51, (5th Edition)

Acquisitions Incorporated, p. 122, (5th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 144 - 145, (4th Edition)

The North - Guide to the Savage Frontier - Cities and Civilizations, p. 16 (2nd Edition)

Витаючі Острови

Однією з найчарівніших особливостей Невервінтера є його три великі літаючі острови. Чарівна Чума 1385 DR призвела до того, що по всьому Торилу почали відриватись й витати шматки землі. Працьовиті невервінтерці змогли прив'язати кілька таких мотузками, й не дати їм покинути Узбережжя Меча.

Місячна Маска

Місячна Маска (*Moonstone Mask*) – це велика корчма розташована на витаючому острові, який з'єднаний з доками Протекторського Анклаву. Багато хто вважає це місце найкращим на найрозкішнішим заїжджим двором міста. Заклад отримав свою назву через напівмаски, які носить персонал, котрі вистелено сяючими місячними каменями.

Персонал Маски

На перший погляд, хороші умови проживання, й вражаючий краєвид є тим, що приваблює гостей до Місячної Маски. Та насправді, головною родзинкою закладу є його персонал. Їх навчили бути вірними компаньйонами, та відмінними співрозмовниками. Від кожного можна очікувати ерудованих бесід й високих навичок у різноманітних іграх. Саме компанійськість робить Маску такою популярною серед знаті, протягом більш ніж ста років.



Раніше тут працювали лише жінки, та нині, хоч це й не так, увесь персонал залишається надзвичайно привабливим. Всі вони одягнені в чорне, носять маски оздоблені місячним каменем, та амулети. Втім, це все не просто уніформа. Маски надають здатність до Темно- та Інфразору, що дозволяє легко пересуватися мороком. Магічні амулети надають імунітет від читання думок та контролю розуму, що є важливим в умовах доступу персоналу до конфіденційної інформації. Крім того, амулети дозволяють телепатично зв'язатися з власником готелю – важлива міра безпеки, на випадок нахабного чи небезпечного гостя.

Лісет Чельдар (*Liset Cheldar*), жінка напівельф, є нинішньою власницею Місячної Маски. Припускається, що вона є нащадком попередньої власниці, Офали Чельдарсторн. На відміну від Офали, яка була сильним магом, Лісет не володіє подібними силами. Лісет приємна жінка, що часто фліртує з клієнтами.

Зручності Маски

На пешому поверсі заїжджого двору знаходиться велика та затишна кімната для прийому їжі, що водночас є комфортабельною вітальнею з кремезним каміном. Решту поверху, займають кухні, де, для гостей, готують найвишуканішу їжу. З вітальні, до гостьових кімнат, ведуть масивні спіральні сходи. Залу наповнює невимушена атмосфера, яку створюють, приємні та ввічливі розмови.

Гостьові кімнати займають з другого по четвертий поверхи. Розміри номерів варіюються від одномісних кімнат, до просторих люксів, на верхніх поверхах. Про те, всі вони мають зручні ліжка й розкішні хутряні килими. Гості, що зупиняються в Масці, можуть розраховувати на те, що їжу включено у вартість проживання, але алкоголь доведеться оплачувати окремо. Воно й не дивно: Місячна Маска має вражаючий асортимент вишуканих напоїв.

Для гостей що подорожують крилатими скакунами, на даху є спеціальний майданчик. Кажуть, що Маска преповнена таємними проходами між кімнат, ввійти до яких можна промовивши певні магічні слова. Вони дозволяють персоналу потай пересуватись спорудою. На п'ятому поверсі розміщується жвавий фестиваль з музикою та танцями, а над ним, знаходяться пентхауси. Магічна звукоізоляція кімнат гарантує, що це нікому не заважатиме.

 **Натхнення для Майстра**

Осередок Знань. Лісет та персонал Маски, можуть володіти великою кількістю інформації та чуток про місто. І хоча конфіденційну ніхто з них не видасть, але не конфіденційною вони цілком можуть поділитися.

Хороша Компанія. Не рідко в Місячній Масці можна зустріти відомих постатей чи вельмож, в тому числі й самого Лорда Даґульта Нетліючого. Використовуйте цю локацію, як місце для примітних зіткнень.

Добро у Підвалі. В підвалі Маски, знаходяться сховища, наповнені різноманітними магічними предметами. Гравці можуть їх знайти, якщо непомітно туди проникнуть.



Лісет Чельдар
Власник, Адміністратор

Історія Маски

Місячну Маску збудувала Офала Чельдарсторн, маг і член ордену Багатозоряний Плащ. Вона ж створила маски та амулети, котрі носить персонал. Раніше ходили чутки, що до того як Маска злинула у повітря, під нею знаходилися таємні ходи, якими особливі гості могли таємно її відвідувати. Також говорили про наявність підземель, що сполучалися з підконтрольними дворфам районами Підморку.

Після виверження гори Хотеноу В середині 1400-х DR, мотузки, що тримали острів, обірвалися, й корчму занесло в Море Мечів. Після того, як вона кілька місяців дрейфувала морем, її нарешті повернули до міста, прикувавши міцними металевими ланцюгами. Але по тому, місто не змогло привабити вдосталь гостей, й Маска збанкрутувала, й кілька десятиліть була зачинена. Лиш після того, як Лорд Неверембер почав свій рух “Новий Невервінтер”, за відбудову міста, Лісет Чельдар переконала того, що являється законною спадкоємицею Місячної Маски, й змогла отримати фінансування для її відновлення, до колишньої слави. У відповідь, заїжджий двір служив домом Нетліючого, його найманців й офіцерів протягом 1470-80-тих DR.

 **Детальніше**

Neverwinter Campaign Setting, p. 142 - 143, (4th Edition)

Storm Over Neverwinter, p. 8 - 11 (4th Edition)

Volo’s Guide to the North, p. 138 - 140 (2nd Edition)

The North - Guide to the Savage Frontier - Cities and Civilizations, p. 16 - 17 (2nd Edition)

Скайхолд Піратів

На північний захід від Невервінтера, серед Узбережжя Меча, знаходиться ще один Витаючий Острів, відомий як Скайхолд Піратів (*Pirates’ Skyhold*). Невдовзі після Чарівної Чуми, група піратів, що володіла літаючим кораблем, захопили цей острів, й проголосивши його своєю власністю, збудували там дерев’яні укріплення.

Згодом форт спіткала таємнича трагедія, котра вбила більшість, якщо не усіх, піратів. Їх порожній літаючий корабель залишився моторошним нагадуванням, про минувші події. Ніхто точно не знає що саме сталося у Скайхолді, але в місті про нього ходить безліч чуток. Хтось стверджує, що форт захопив дракон, інші – що його заселили Нітерійці (*Netherese*), а треті – що острів переповнений привидами.

Також, подейкують, що на острові залишився піратський скарб. Відомо, що вони тягли туди награбоване, й з огляду на їх раптову загибель, припускають, що скарб повинен був залишитись десь на острові. Але потрапити на нього дуже не просто. Щоб дістатись цієї області, треба добути повітряний чи магічний транспорт.

 **Натхнення для Майстра**

Відкрита Книга. Відповідно до *Neverwinter Campaign Setting 4e*, Скайхолд Піратів умисне залишили таємничим й відкритим для Майстрів, аби ті могли створити там власну пригоду.

Скарб Дракона. Не секрет, що дракони полюбляють золото. Юний дракон міг атакувати Скайхолд, вбити всіх мешканців, й привласнити їхню здобич, як власний скарб.

Зомбі Пірати. Бог смерті Миркул був дуже активний у цій місцевості (див. **Dragon of Icespire Peak** та трилогію **Beyond Dragon of Icespire Peak**). Невмерлі захопили острів, перетворивши його на форт проклятих. Під островом, на прив’язі, знаходиться Смертельний Лицар-Дредноут (*The Death Knight-Dreadnaught*).

Візьму по одному із кожного Миркул наслав на Скайхлод **Драколіча** чи **Дракона-Привида**. Відтоді він панує над армією невмерлих піратів, оберігаючи свої скарби!

 **Детальніше**

1 - *Neverwinter Campaign Setting*, p. 148, (4th Edition)

Рибальський Поплавок

Рибальський Поплавок – це Витаючий Острів, що на південному-заході від Невервінтера, який місцева гільдія рибалок зробила своїм домом та офісом. Склади та будинки, що розкинулися на острові, доволі прості та скромні. Одного погляду на ці маленькі дерев’яні халупи вистачить, щоб зрозуміти, що рибалки та моряки, котрі тут мешкають, ведуть далекий від розкішного спосіб життя.

Й хоча жителі Поплавка постачають велику кількість морепродуктів у Невервінтер, все ж, тримаються від міста дещо ізольовано. Від того, про острів ходить багато чуток, найпоширенішою з яких є те, буцімто його мешканці живуть у якомусь союзі зі злими богами моря, та/або морськими чудовиськами.

 **Детальніше**

Neverwinter Campaign Setting, p. 148, (4th Edition)

Невервінтерські Доки

Пришвартований Левіафан

“Левіафан” був сумнозвісним піратським кораблем, що ходив уздовж Узбережжя Меча, жахаючи мореплавців. Капітан Левіафана, Гарраґ, був страшним ворогом кожному, хто зустрічав його в морі. Коли Гарраґ виходив на полювання, жоден моряк не мав певності, що його трюм у безпеці. Незадовго після виверження Гори Хотеноу, на півночі Невервінтера, Левіафан сів на мілину й пробив свій корпус. Замість аби покинути судно, Гарраґ залишився із ним, спостерігаючи як міські доки відбудовуються навколо нього (частина тогочасної реконструкції міста), й як розбите корито перетворюється на процвітаючий шинок.



Ідучи Палубою

Корабель розділено на три гостьових рівні. У першому (“трюм”), куди можна потрапити з доків, знаходяться кухня та шинок. Тут є багато столів, для компаній різного розміру. Другий рівень (“каюти”), пропонує нічліг, даючи 12 кімнат на вибір. А на третьому (“палуба”) знаходяться приймальні кімнати (*parlor rooms*) та столики. На вершині “палуби” є додаткова каюта, в якій мешкає Капітан Гарраґ. Між рівнями можна пересуватись спіральними сходами, що в центрі корабля. Крім того, підйомник, що працює на лебідці, може транспортувати вантажі через невеликий вал, який пронизує усі рівні.

Корабель прикрашено атрибутами морської тематики, багато з яких є трофеями із подорожей Гарраґа. Інтер’єр корабля й його меблі, є вишуканою й на совість зробленою роботою, з дуба та вишні. Тим не менш, за роки служби, відвідувачі зробили інтер’єр сильно зношеним.

Ром і Ватага

Клієнтами Левіафана, є різні, як правило, не заможні, верстви населення. Основними відвідувачами є моряки, але його відвідують і сухопутні мешканці Невервінтера. Проте, в корчмі раді будь-кому у кого є гроші. В таверні часто використовують морський сленг (на приклад називаючи п’яницю “балластом”, чи звертаючись до новачка як “привратник”). Часто, в такі моменти, відвідувачі, що не виходили в море, губляться, не розуміючи про що йдеться. Азартні ігри та бійки тут не є рідкісним явищем, але за останє можуть і за борт викинути.

Також тут можна зустріти представників злочинності, контрабандистів, крадіїв, незаконних торговців. Для цих осіб, Пришвартований Левіафан служить важливим місцем для бізнесу. Тут укладають угоди, торгують, а випадковий п’яниця може потрапити в рабство. Все це добре відомо Лорду Нетліючому та його людям. За корчмою ведеться обережний нагляд, аби бути в курсі злочинних справ, хоч і в основному у них ніхто не втручається, залишаючи Левіафан надійним джерелом інформації.

Морські Товариші

Пришвартований Левіафан не міг би існувати без безстрашного капітана та відданої команди! Тут зібралася колоритна компанія з відвідувачів й персоналу, які роблять цей заклад таким цікавим. Доєднавшись до них, й ставши постійним відвідувачем таверни, ви, найімовірніше, також отримаєте влучне морське прізвисько.

Капітан Гарраґ. Капітан – кремезний, волохатий, одноногий чоловік (другу він втратив у бою з сахуагіном). Він має страшний та грубий зовнішній вигляд, але його близькі знають, що він володіє вражаючою кількістю співчуття та емпатії. Пришвартований Левіафан – результат любові й відданої праці капітана, й він ним надзвичайно пишається. Втім, не варто його недооцінювати. Гарраґ не впустить вигідної, для себе, угоди, навіть якщо та, вимагатиме від нього жорстокості, й каратиме тих, хто загрожує його закладу.



Капітан Гарраґ
Власник, Капітан

Персонал (“Екіпаж”)

Андрелла “Приятелька” - Андрелла права рука Гарраґа. Людська жінка середнього віку, яка є головною барменшею (крім неї, за баром стоять Жизерія, Сандрін, та Віллоу). Вона дуже піклується про капітана, й керує персоналом, коли той відсутній. Жінка приховує своє нерозділене кохання до Гарраґа.

Фенґ Чималий чоловік напів-орк. Працює охоронцем.

Табнаб Дивакуватий людський чоловік. Повар.

Відвідувачі

Лен-жес. “Капітан Порту” - Лен-жес покрита шрамами водяний дженазі. Вона реально є капітаном порту Невервінтера. Час від часу винаймає кімнату в Пришвартованому Левіафані.

Умі “Рульова” - Умі також водяний дженазі. Вона двоюрідна сестра Лен-жес. Вправно володіє мечем, й може замінити або допомогти Фенґу, якщо ситуація в закладі вийде із під контролю.

Бобрик Дужий-Плащ “Боцман” - Бобрик (*Bobrik Highmantle*), кремезний дворф з ручною мавпою, є постійним гостем у барі. Має запальний темперамент, через що, часом, його можуть вигнати з таверни на кілька днів.

Маркул “Караульник” - Маркул молодий людський хлопець, що прислухається до всього що відбувається у таверні. Він готовий, за певну ціну, поділитись почутими секретами, якщо це не зашкодять Левіафану.

Еттейн “Конопатник” - Еттейн, чоловік напів-ельф, що працює в корчмі різноробочим. Він вмілий тесля, й часом лагодить корабель, або меблі. Знає кожен дюйм Левіафана, включаючи найпотаємніші закутки.

Корін “Шантимен” - Корін це драконороджений бард, середніх років. Водночас і музикант, і виконавець. Часто спонукає увесь бар співати морських шантів, або народних пісень. Із задоволенням бере чайові, й дармову випивку. Його родину вбили сектанти, що, часом, схиляє його до скорботних пісень.

Бурхливі води

За свою коротку історію, Пришвартований Левіафан не раз опинявся втягнений у конфлікти, що виходили за межі його видимо-скромної ролі. Цьому, значною мірою, сприяє контингент Левіафана, й причетність до нього Лорда Нетлюючого. Власне, саме завдяки його підтримці, Гарраґ взагалі зміг відкрити свій заклад, адже Лорд знищив усі записи про злочини капітана у відкритому морі, чим заслужив його прихильність. В дійсності ж Нетлючий використовує Гарраґа. Ба більше, він зайшов у цьому на стільки далеко, що, у шпигунських цілях, обернув тінь капітана на розумну істоту.

В 1479 DR, під час боротьби за трон Невервінтера й втрачену корону Алаґондару, Левіафан був атакований. Його врятували люди Нетлючого: найняті ним авантюристи й його головний полководець Генерал Сабін. Згодом, того ж року, культ Ашмадай (*Ashmadai*) та їх демони проникли на корабель, й вбили одного з радників Сабіна. Це була частина іншої, більшої змови, могутнього мага Елдена Варґаса, з метою здобути й використати сили Асмодея.

Детальніше

Dungeon, Issue #193, p. 79 -83, (4th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 154-155, (4th Edition)

Lost Crown of Neverwinter, p. 18 - 19, (4th Edition)

Storm Over Neverwinter, p. 17 - 18, (4th Edition)

Таверна Дріфтвуд

Елітна та дорога Таверна Дріфтвуд (*“Driftwood” - “Корчі”*) знаходиться в північній частині міських доків. Нині, більше музей ніж таверна, вона є одним з найстаріших місць де можна випити, адже існувала ще за часів до Чарівної чуми 1385 DR. Після катаклізму 1451 DR вона служила притулком для біженців, а потім, тимчасовою ратушею, доки місто оговтувалось.

Заклад переповнено різним антикварним добром. Можна було б, навіть, назвати його неорганізованим, чи захаращеним, та натомість, більшість відвідувачів бачать у ньому “Старий Невервінтер”, місце де зберігається історія міста. Багато мандрівників платять високі кошти більшою мірою не аби тут заночувати чи попоїсти, а щоб насолодитись місцевими реліквіями.

Закладом керує 70-ти літня мадам Розен. В 1479 DR група повстанців, відомих як Сини Алаґондару виступали проти правління Лорда Нетлючого. Вони розділилися на дві фракції: Нешери, лідером яких був Арлон Блейдшейпер та Сірі Плащі, яких потай очолювала Розен. Нині їх конфлікт із Нетлючим вже в минулому, й багато колишніх повстанців навіть вступили у армію міста (більшою мірою вважаючи, що ліпше самостійно контролювати порядок у Невервінтері, ніж віддавати це в руки найманцям Мінтарна). Мадам Розен, є джерелом знань про історію міста, й з задоволенням побалакає про старі добрі часи.

Детальніше

Sword Coast Adventurer’s Guide, p. 52, (5th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 154-155, (4th Edition)

Торговий Дім Тармалуну

Торговий картель з міста Тармалун, придбав великий складський комплекс у південних доках Невервінтера, а за їх межами, розмістив багато різноманітних крамниць. Тармалунські купці жадають закріпити свій вплив у цьому районі, аби потистояти своїм конкурентам з міста Лилорн, котрі нещодавно розгорнули свій бізнес в сусідньому Лускані

Натхнення для Майстра

Не буває безкоштовної швидкої доставки. Якщо ваші гравці хочуть прдбати щось специфічне чи унікальне, очікувано що велика торгова мережа Тармалуна, могла б знайти цей предмет. Але це коштуватиме чималих грошей, та займе якийсь час. Зрештою, подорожі Торилом займають багато часу й ресурсів. Не кажучи вже про ризик.

Детальніше

Neverwinter Campaign Setting, p. 147, (4th Edition)

Район Веж

Уламок Місяця

Уламок Місяця, що раніше звався “Уламок Ночі”, це витаюча вежа, розташована в одноіменному районі міста. Вона пройшла вражаючу подорож крізь Матеріальний та Тіньовий Плани.

Вежа почала своє існування як частина Залу Тіні Місяця в місті Яунн, що більш ніж за тисячю миль від Невервінтера. В кінці 14-го століття DR, Шадовари (мешканці плану Тінепад, й одні з небагатьох представників Нетерезів, що ще лишилися) напали на храм, вирвали, своєю магією, одну з його веж, й відправили ту в Тінепад. З’ясувавши, що вони можуть матеріалізувати її будь-де у королівствах смертних, вони розмістили її в Невервінтері, під час Чарівної Чуми. Таким чином, Нетерези могли використовувати портал що був у ній, для переміщення між Ксинленалем та Невервінтером.

Вежа була чорною й не відкидала тіні. Це було наслідком магічних маніпуляцій, спрямованих на поглинання тіні, й перетворення її в енергію, що живила телепортаційні пристрої. Невервінтерці, здебільшого, уникали зловісної й лячної вежі, що височіла над головою. Не в останню чергу тому, що всі хто наважувався увійти всередину більше не повертались.

Леді Жасмін
Жриця Селуне



У 1479 DR, група авантюристів відбила вежу, дозволивши жрецям Селуне провести обряд очищення, й повернути їй алебастрово-білий вигляд. Тепер, ночами, якщо розмістити у вежі, чи під нею, три магічних уламки – з'являться магічні сходи створені з суцільного місячного світла, котрими можна потрапити всередину. Втім, жреці допускають тули лише довірених осіб, але якщо героям вдасться її відвідати й там відпочити – вони отримають додатковий сплеск зцілення до наступного тривалого відпочинку.

Детальніше

Dungeon, Issue #193, p. 57 - 78, (4th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 158, (4th Edition)

Плащева Вежа

Плащева Вежа – магічна споруда, що служила цитаделлю та місцем для зустрічей Ордену чаклунів, що звали себе Багатозоряний Плащ. Довгі роки її було окуповано орками, та нещодавно Орден повернув її в свою власність.

Зникле Укріплення

В 1385 DR, під час Чарівної Чуми, вежа й усі хто знаходилися всередині – щезли. Через пів року, загадковим чином вона повернулась у Невервінтер, хоч і на інше місце. Невідомо, що стало з чаклунами – від них не лишилось і сліду.

Ходили чутки, що в Плащевій Вежі, все ще знаходиться магічний пристрій під назвою "Універсальний Фантограф Галавара" знайдений в нетерезьких руїнах. Повідомлялося, що він міг дублювати будь-які металеві предмети, чий розмір був "як великий трон, або менше", що також включало монети. Тож не дивно, що одразу по поверненні, туди вторглася група мародерів.

Вони не знайшли ні магічний пристрій, ні чаклунів, ні тіл. Лиш кольорові плащі, загадково звисали із вішаків. Та раптом, вони ожили, напали на непроханих гостей, й задушили їх. Врятувався лише один, який і оповів про побачене.

Вторгнення Орків

Багатостріли – плем'я орків, які проникли у вежу й заволоділи нею. Містяни припускали що залишки магічного захисту Багатозоряного Плаща, переб'ють їх як і мародерів. Але ті, здавалося, не зустріли взагалі жодного опору, й змогли втримати вежу.

Лорд Нетліючий мирився з їх перебуванням у цьому місці. В основному тому, що не міг з цим нічого вдіяти: вежа була однією з найбільш укріплених споруд міста, через що йому лишалося тільки чекати та сподіватись на слушну нагоду. На щастя, Багатостріли самі її звільнили, так як вирушили на схід, на допомогу своїм побратимам у битві із дворфами.

Згодом знову активізувався Багатозоряний Плащ. Окремі члени Ордену співпрацювали з Лордом Нетліючим, сприяючи безпеці у регіоні. Передбачається, що нині Плащева Вежа знову належить їм.

Детальніше

Sword Coast Adventurer's Guide, p. 51 (5th Edition)

Storm Lord's Wrath, sec. *House of Thalivar* (5th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 120, 157 (4th Edition)

Volo's Guide to the North, p. 134 (2nd Edition)





Повалена Вежа

Повалена Вежа – це таверна збудована на руїнах чаклунської вежі. Вона має унікальну нічну “виставу”, яка робить це місце популярим вже понад сто років.

Історія Вежі

За кілька десятиліть до Чарівної Чуми, вежа належала чаклуну на ім’я Лломнавель Олодхін, на прізвисько “Вогнерукий” (*Llomnauvel “Firehands” Oloadhin*). Він тримав у себе багато магічних дрібниць, на котрі кинули оком Братство Аркейн. Однієї ночі, Братство атакувало вежу, з метою пограбувати та захопити Олодхіна. Втім, він передбачив можливе вторгнення, й встановив у своїй оселі багато різних магічних пасток (як от чари, що перетворювали порушників на морських істот). Однак, йому не вдалось зупинити напад. Вежею прокотилась жорстока баталія, в ході котрої, не бажаючи віддавати вежу й своє добро, Олодхін використав потужну магію, яка зруйнувала вежу. Її, як і всіх хто був всередині (включно з господарем), поглинуло магічне полум’я.

Нічна Вистава

Магія залишила відбиток на місці, де була Олодхінова вежа. Від тоді, кожної ночі, рівно в той самий час, коли він викликав вибух, на цьому місці з'являється мовчазне магічне видіння, що зображує останні миті життя нападників. Як ті палають, падають та розбиваються. Закриває видовище Надчарівник Братства, падіння якого супроводжується трансформацією його кінцівок у вугрів.

Ця, здавалося б, нешкідлива магічна проекція, водночас жахала та захоплювала народ. Тож не дивно що знайшлись ті, хто зумів перетворити це трагічне видовище на розвагу. Вежу відбудували в таверну. Область видива відгородили розставивши навколо неї столи, таким чином, щоб відвідувачі, потягуючи свої напої, могли спостерігати "виставу". І хоча це було цікаве місце, як для місцевих, так і для гостей міста, з часом таверна заслужила репутацію місця з поганим пійлом й завищеними цінами. Це, в поєднанні з численними катастрофами, що вразили Невервінтер в 15-му столітті DR, її розорило, залишивши ту на довгі роки покинутою.



Ваґдру Одне-Вухо

Керуючий, Корчмар

Під Новим Управлінням

Коли плем'я Багатострілів проникло у Район Веж, вони розграбували таверну. Якоїсь ночі, коли ті розпивали чергову бочку вина, прямо посеред гулянки з'явилося видиво, що до смерті налякало орків, вигнавши тих із будівлі. Втім, набравшись сміливості, згодом вони зрозуміли, що проекції їм ніяк не нашкодять, й повернулися в Повалену Вежу.

Завзятий одновухий орк, на ім'я Ваґдру Одне-Вухо, взяв її в свої руки, відкривши таверну вдруге. Лорд Нетліючий та керівництво Багатострілих заключили взаємну угоду, відповідно до якої, Повалена Вежа є нейтральною територією між орками й іншими расами міста. Від тоді кожен охочий може насолодитися скромними пропозиціями таверни. А будь-який порушник миру, зіштовхнеться із гнівом постійних відвідувачів. В корчмі подають недорогі, але задовільні вино та ель, а невідомого походження м'ясо, готують на відкритому полум'ї. Імовірно, коли Багатостріли покинули місто, Ваґдру залишився в Невервінтері.

 **Натхнення для Майстра**

Технічні Збої. Щось йде не так, і, раніше безпечні, нічні видива, раптом стають реальними, а магічне полум'я обпікає відвідувачів. Ваґдру просить авантюристів знайти спосіб втримати магію, щоб його бізнес не розвалився.

Дипломатична Недоторканність. Повалена Вежа – ідеальне місце для зустрічі гравців з менш шанованими й небезпечними расами Фейруну

Інше Біле М'ясо. Ваґдру дає завдання на вбивство рівневих монстрів (скажімо **Гіганських Павуків**, або **Сибриксів**), й принести їх туші як доказ. До жаху авантюристів, ці туші підуть на м'ясо

 **Детальніше**

Neverwinter Campaign Setting, p. 157, (4th Edition)

Volo's Guide to the North, p. 135 - 138 (2nd Edition)

The North - Guide to the Savage Frontier - Cities and Civilizations, p. 15 - 16 (2nd Edition)

Район Синього Озера

Район Синього Озера (*Bluelake*), що в минулому звався Районом Чорного Озера (*Blacklake*), був домом для більшості дворян Невервінтера. Після катаклізму, багато хто з них загинув, залишивши пустувати свої маєтки, котрі, завдяки своїй міцній конструкції, більшою мірою встояли. З часом це послужило хорошим підґрутням для того, щоб в цьому районі закріпилося багато підпільних та не законних організацій.

Відновлення занедбаних маєтків, здалось Лорду Нетліючому, хорошою можливістю, але варто було йому туди сунутися, як проти нього та його найманців виступили, немов, усі злочинні фракції міста. Від Синів Алаґодара, до Мертвих Щурів, здавалося кожен хто мав проблеми з законом, перебрались у цей район. Через це, відвідувати Синє Озеро в ті роки було надзвичайно небезпечно. Про те нині, ситуація значно поліпшилася.

Озеро

В минулому Синє Озеро, звали “Чорним”. Воно знаходиться в центрі, названого в його честь, району. Влітку тутешній рівень води сильно опускається, демонструючи болотисте дно, але коли її достатньо, тут, іноді, навіть катаються на човнах.

Після виверження Хотеноу, через осівший попіл, озеро стало ще більш забрудненим. Його відновлення Лорд Нетліючий зробив однією зі своїх цілей, й після його поглиблення та очищення, “Чорне Озеро” перейменували на “Синє”.

Детальніше

Neverwinter Campaign Setting, p. 153 - 154, (4th Edition)

Lost Crown of Neverwinter, p. 33, (4th Edition)

Будинок Тисячі Лиць

Будинок Тисячі Лиць – це комфортабельна таверна в Районі Синього Озера, з пишними та зручними меблями, де невервінтерці часто люблять приємно потеревенити. Споруда колись служила крамницею одягу для заможних містян, й до нині повна дзеркал та манекенів, на яких досі красуються, уже застарілі стилі одягу. Власне манекени та їх відзеркалення й подарували назву “Тисяча Лиць”.

Її підвал служить таємним місцем для зустрічі місцевих Арфістів. Арфісти, це, як правило, організація що виступає “за все хороше”, й за збереження історії. Вона має особливо складну історію в Невервінтері, т.я. їх репутація в місті була підірвана, коли один з її посадовців виявився подвійним агентом в посередництві між Лордом Нетліючим та Синами Алаґондару (котрі виступали проти його правління).

Детальніше

Neverwinter Campaign Setting, p. 153 - 154, (4th Edition)

Район Прірви

Запечатана Прірва

Під час виверження Хотеноу, в південно-східній частині міста виник величезний пролом, прямо в Підморок, де ще з часів Чарівної Чуми, залишились заражені землі. З цієї прірви, назовню, почали вилазити різні надприродні почвари, для захисту від яких, навколо регіону було збудовано величезну стіну. Кожен, хто її перетинав й наближався до урвища, відчував тривогу, та інші неприємні для психіки наслідки.

Не аби якими зусиллями, й чималим коштом, але з допомогою потужної магії, Нетліючий зумів її запечатати. І хоча проблему було вирішено, сам район лишився лежати в руїнах, тож його визнали вільним для обжитку. Будь-хто міг тут поселитися, й претендувати на земельну власність. Й сміливі поселенці, особливо надто бідні, щоб оселитись деінде, стікаються до Району Прірви, щоб збудувати собі тут нове життя.

Детальніше

Sword Coast Adventurer's Guide, p. 52 - 53, (5th Edition)

Neverwinter Campaign Setting, p. 159 - 164, (4th Edition)

Невердеф

Невердеф (*Neverdeath*) – міське кладовище. Воно розділене на дві основні секції. Південно-західна, Жебрача секція, в основному наповнена рядами скромних безіменних могил тих, хто гинув в численних катаклізмах які спіткали Невервінтер. В іншій секції знаходяться складні мавзолеї, де спочивала шляхта й багатії.

Обидві секції вразила Чарівна Чума. Крім фізичної зміни місцевого ландшафту, поховані тут колись трупи тепер повертаються до життя й атакують відвідувачів. Й хоча високі стіни та охорона захищають від них містян, невервінтерці стараються триматись подалі від кладовища. Нині мешканці Невервінтера, кремують померлих.

Лорд-Протектор Нетліючий

Даґульт Нетліючий, Лорд-Протектор Невервінтера, є фактичним лідером міста. Це складний персонаж що часто стоїть на межі між альтруїзмом й корисливістю. Свої, відверто сміливі, плани, він втілює з холодним прагматизмом. Його характеризують як людину амбітну, а ті хто мав честь говорити із ним віч-на-віч, описують чоловіка як впевненого та харизматичного.

Даґульт народився в 1429 DR в Невервінтері, й ще з юного віку прагнув створити з міста торгову імперію. Але пізніше переїхав в Глибоководдя, де одружився на заможній жінці Алетеї Брандарт, з якою у нього з'явився син, котрого назвали Ренейр (*Renaer*). Коли хлопчик був ще малюком, Алетея померла, залишивши всі свої статки у спадок сину а не чоловіку, що вплинуло на їхні стосунки. Втім, зрештою, ще до того, як йому виконалося 50, Нетліючий отримав високий титул Публічного Лорда Глибоководдя (*Open Lord of Waterdeep*), на посаді якого повернув місту колишню славу, після десятиліть корупції та занепаду.

Проте, весь цей час, Нетліючий розробляв плани щодо відновлення рідного Невервінтера. Задача складна: безліч руїн після виверження Хотеноу; на півдні здоровенне урвище, що постійно вивергає різних тварюк; північ уже окупували орки, не кажучи вже про беззаконня. Втім у руйнації, чоловік бачив можливість. Чистий лист. Тож він залучив свої зв'язки й статки, для найму людей, котрі допомогли б йому очистити та відновити Невервінтер.

Спроби захопити контроль над містом, однак, зіштовхнулися з опором. Різні фракції, як тіньові, так і публічні, протистояли Нетліючому. Оскільки вся королівська родина загинула під час катаклізму – йшли битви за трон, які вдалось втихомирити, коли Нетліючий заявив що є бастардом колишнього короля Нашера Алаґондара. Містяни, втім, виражали невдоволення, оскільки почувалися в окупації через найманців Нетліючого. Й доки той докладав зусиль над відновленням Невервінтера, Приховані Лорди Глибоководдя, через надмірні трати, зняли його з посади Публічного Лорда.

Й хоча його це обурило, звільнення дозволило присвятити всього себе Невервінтера. Переїзд в місто, робота над його реконструкцією, й попередні заслуги Нетліючого, швидко поліпшило ставлення до нього у громадян. Багато колишніх ворогів тепер будують із ним взаємовигідні відносини. Він осідає в недорогій віллі, чим демонструє скромність, й починає роботу над відновленням замку Невер. А ті рідкісні дурні, що сміють заявляти що є спадкоємцями Алаґондара, швидко та тихо зникають, як тільки про них з'являється хоча б чутка.



Коротка історія Невервінтера

-10 DR. Під час завоювання Іллуску, Лорд Галует Невер осідає на цих землях. Починається будівництво замку Невер.

87 DR. Навколо замку Невер виникає поселення під назвою "Ейґерсстор" (*Eigersstor*). Пізніше, в перекладі на Хондатан, воно буде назване "Невервінтер".

457 DR. Четверо чаклунів, відомих як коаліція (*covenant*), Аґаназар, Ілійкур, Преспер, та Ґрімвальд, засновують в Невервінтері Школу Магії.

955 DR. Коли люди вже майже здолали орків в багатовіковій війні, Червоні Чаклуни Тея, врятували тих, телепортувавши орду на південь. Ця подія закарбувалась в історії під назвою **Афера Орочих Ґрат** й стала початком ворожнечі між Невервінтером й Теєм.

1081 DR. Червоні Чаклуни вбивають Аґаназара, й знищують Школу Магії.

1329 DR. Нешер Алаґондар стає королем Невервінтера.

1372 DR. Місто охопила хвороба, що за декаду викосила більшість містян. Цю подію назвали "Плачуча Смерть".

1379 DR. Шадовари атакували Залу Тіні Місяця, й відправили одну й її веж в Тінепад. Кілька років по тому, ця вежа з'явилась у Невервінтері під назвою Уламок Ночі.

1385 DR. Торил вразила Чарівна Чума, що породило у міті витаючі острови, перемістило Плащеву Вежу в Далекі Королівства, підняло нежить у Невердефі, дозволило нетерезам перемістити Уламок Ночі у Невервінтер, й викликало хаос в Підморку під містом (прямо там, де у майбутньому виникне Прірва).

1451 DR. В Ґонтльґримі, група авантюристів порушили спокій первородного Меґера, що призвело до спустошення околиць, виверження Хотеноу, появи Прірви у Невервінтері, руйнації замку Невер, й великої кількості втрат. Всі ті події згадують просто як "катаклізм".

1467 DR. Все ще оговтуючись від катаклізму, Даґульт Нетліючий оплачує найманців Мінтарна, щоб ті допомогли навести порядок у місті. Він називає це рухом "Новий Невервінтер"

1474 DR. Виникає націоналістичне угрупування Сини Алоґондара, спрямоване проти правління Даґульта Нетліючого. Всередині них існує дві фракції: Нешери та Сірі Плащі. Перші є більш жорстокими в своїх спробах усунути Нетліючого, тоді як Плащі використовують для цього політичний тиск й підкуп.

1479 DR. Сельдра Тильмаран отримує репліку Корони Невервінтера. Вона маскується під чоловіка, й використовує фальшиву корону, аби претендувати на трон міста. Спроба провалюється, а Нетліючий стверджує що він є законним спадкоємцем престолу. Але, він не знає де знаходиться справжня корона, й не може надати докази свого походження.

1479 DR. Селуне втручається в справи смертних. Вона відправляє на Торил уламки, що довзволяють Лежі Жасмін та іншим жрецям-селунітам (не без допомоги авантюристів) очистити Уламок Ночі, перетворивши його на Уламок Місяця.

1479 DR. Ельден Варґас, могутній Воїн-Чаклун із Кормиру, намагаючись врятувати свою дружину, зводить з розуму значну частину мешканців Невервінтера. Її тримає в полоні Культ Ашмадай, який хоче скористатися його силами. В ході конфлікту, культ, разом із демонами, напали на Пришвартований Левіафан.

1486 DR. Прірву було запечатано, але це коштувало місту чималих коштів.

1489 DR. Даґульта Нетліючого, знімають з посади Публічного Лорда Глибоководдя, завдяки чому, той може сфокусуватися на Невервінтері.

Хоумбрю Локації

 **Хоумбрю контент**

Цей розділ містить неофіційні локації Невервінтера, створені для цього посібника. Кастомізуйте їх для *власних* кампаній!

Ласкаво просимо, Майстри Підземель! Й хоча цей посібник фокусується на канонічних локаціях та історії Невервінтера, у цьому розділі йтиме мова, про нові місця, що будуть корисні Майстрам, якщо ті бажають провести пригоду в такому великому місті. Й хоча офіційні джерела пропонують багато чудових точок які можна відвідати, у них взагалі не згадуються типові заклади для рутинних потреб (принаймні, порівняно з представленими в Фандаліні).

У цьому розділі, ви знайдете крамниці де продають зброю, броню, й еліксири. Магазин загального користування, й де продають магічні предмети. Словом, усе, що можна очікувати знайти у великому місті на Фейруні. Цей розділ створено спеціально для даного посібника, тож не переймайтесь про зміну якихось деталей в своїх кампаніях, якщо вирішите ними скористатися!

Обов'язково ознайомтесь з **Додатком Б**, щоб знайти картки крамниць, які можна передати вашим гравцям, коли ті їх відвідають.

Надійний Захист Від Браннура

Браннур Лютґер, талановитий та наполегливий молодий (за мірками своєї раси) дворф. У відбудові Невервінтера він побачив для себе нагоду, та відкрив кузню в Районі Прірви, де продає інструменти, лати, великий фермерський інвентар (на приклад плуги), тощо. І хоча новостворена майстерня, на разі, пропонує лише стандартні форми броні, Браннур добре зарекомендував себе, й швидко завойовує репутацію рукастого майстра. Він навіть уклав кілька контрактів на постачання броні міській варті.

Магазин бездоганно чистий та добре організований. Представлені лати відполіровані й симетрично розташовані на стінах та стендах закладу. Якщо Браннур не за роботою у майстерні, то його можна знайти серед товарів, де він або підмітає, або чистить чи витирає свої вироби. Якщо клієнт ненароком зачепить якийсь з обладунків, що той треба буде поправити – Браннур мимоволі смикнеться.

Браннур має спокійну та ввічливу вдачу. Більшості його клієнтів важко уявити того розгніваним чи сердитим. Це проявляється й в його праці: дворф фокусує свій хист, для створення предметів захисту й користі, й не любить створювати речі, призначених для завдання шкоди. Але, якщо й є людина, що здатна вивести Браннура з себе – то це його сестра Бреннвін. Коли ці двоє в одній кімнаті, будьте певні, там буде гучно.

 **Натхнення для Майстра**

Найкращі Матеріали. Браннур хоче вивести свою крамницю на новий рівень. Для цього йому потрібен рідкісний матеріал чи інградієнт. Кажуть, що чимось схожим володіли Скайхолдські пірати, тож він просить партію, дістати це для нього.



Браннур Лютґер
Коваль

Гостре Лезо Бреннвін

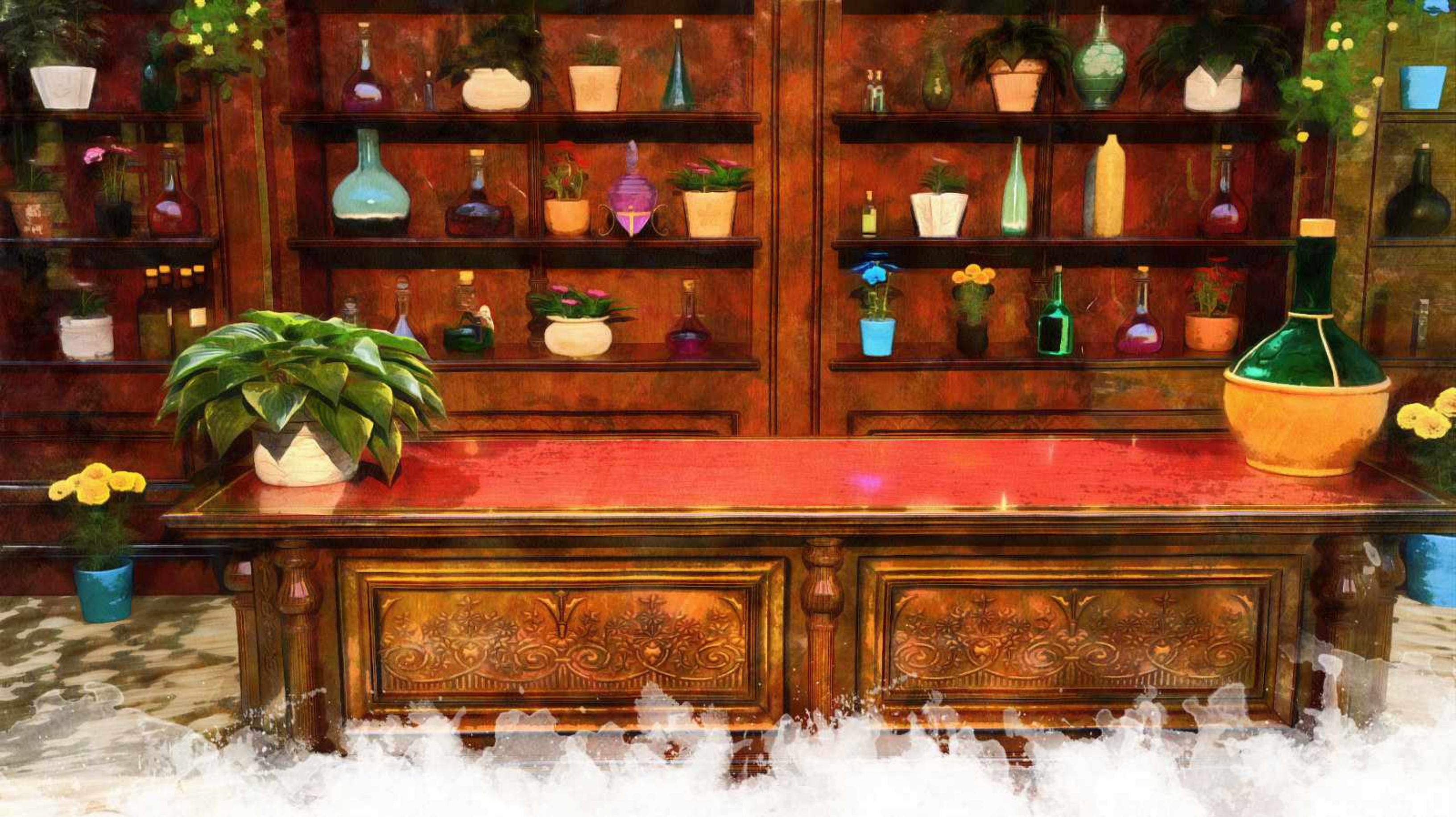
Бреннвін Лютґер, сестра Браннура, також знайшла собі місце у Невервінтері. Жінка відкрила майстерню, в якій демонструє свої ковальські навички, по сусідству від свого брата, продаючи там різноманітну зброю. Як і Браннур, вона теж добре зарекомендувала себе. Її заклад став надійним джерелом озброєння для зростаючих сил оборони Невервінтера. Якось один з міських управлінців зумів розлютити і Бреннвін і Браннура, зробивши одне замовлення, на зброю й броню, гадаючи, що два їхні магазини – одне ціле.

Й хоча Бреннвін, бракує охайності її брата, це не значить, що її роботи нижчі за якістю. Зброя, викувана руками цієї жінки, відома своєю надійністю та смертоностістю. Її мечі гості, добре збалансовані, та дуже міцні.

За характером Бреннвін, повна протилежність своєму брату. Назва “Гостре Лезо”, описує не лише її вироби, але й її “Я”. Кмітлива, та гостра на язик жінка не соромиться кепкувати із власних клієнтів. Ті, кого легко образити, най ліпше шукають зброю деінде.

Бреннвін Лютґер
Коваль





Суперництво Сиблінгів

Браннур та Бреннвін постійно конкурують між собою, й обидва зроблять усе можливе, аби перевершити іншого. Їх магазини стоять по сусідству, а значить, конфлікти між ними не рідкість. Деяким покупцям це на руку, й ті умисне зіштовхують їх лоб в лоб, для власного зиску. На приклад, сказавши одному з суродженців, що інший є кращим майстром, змусивши того працювати старанніше, або знизити ціну.

Втім, ображати одного з них, перед іншим – не варто. Попри ворожнечу, вони піклуються та допомагають одне одному. Не рідкість коли один з сиблінгів допомагає в майстерні іншому, позичає тому інструмент чи навіть дорогий матеріал. Дрібні чвари, відступають перед почуттям родинної єдності. Чужинць, що глузуватиме з одного із них, в кращому разі обійдеться злісним поглядом чи їдким коментарем від іншого, а в гіршому – буде назавжди вигнаний з обох закладів, чи, навіть, викличе лють всього клану Лютґер.

Напої та Парфуми Прісцилли

Напої та Парфуми Прісцилли належать молодій жінці, котра кличе себе просто "Прісцилла", без прізвища. Це красивий магазин, що розташований в Районі Синього Озера, від підлоги й до стелі заповнений полицями із живими квітами й яскравими пляшечками рідин різних кольорів. Усі шафи й столи мають вишукані форми й відпoліровані до блиску. Рослин в закладі на стільки багато, що гості міста не рідко плутають його з крамницею квітів.

Попри свою назву, спеціалізацією Прісцили є не лише парфуми та напої. Дівчина – наздвичайно талановитий алхімік та цілитель. За відповідну плату, вона здатна приготувати екзотичну чи рідкісну суміш. Вона також може здатна діагностувати хвороби, але цього не афішує й офіційно не пропонує таких послуг. Хіба якщо запитати її прямо.

Хоча Прісцила надзвичайно весела та дружелюбна – вона уникатиме розголошення особистої інформації. Де вона навчалась, в якому віці отримала свої навички, за який кошт, в такому юному віці, відкрила свій заклад, чи бодай щось про її сім'ю – таємниця. Хоча, якщо попитати її сусідів, то іноді, окремі мешканці Синього Озера можуть сказати, що магазин виник, немов би сам по собі, за одну ніч.

І хоча дівчина не так давно в місті, вона прославилася своєю благодійністю. Прісцила часто жертвує свої товари, або безкоштовно надає послуги, бідним містянам, які потребують допомоги. Вона регулярно відвідує Район Прірви, де роздає зілля й припарки хворим або пораненим.

Прісцилла

Алхімік й Аптекар



В той же час, її крамниця вписується в мету Району Синього Озера відновити колишню дворянську естетику. Всі заможні містяни знають про "Напої та Парфуми" й постійно її відвідують. В той же час, малозабезпечені громадяни можуть і не знати про її заклад, але більшість точно впізнають саму Прісцилу, й знатимуть про її, на їх погляд, "чудодійні" ліки.

Дрібнички Стрімкого Серця

Стрімке Серце, літня жінка Табаксі, є власником й продавцем одноіменного магазину. Ця скромна споруда, збудована на фасаді зруйнованого дому в Районі Прірви, є крамницею загальних товарів. Тут добре прибрано, пахне свіжим деревом, борошном та сушеними травами, підвішеними під стелею. Пропозиції не багаті, але заклад приємний.

Після довгих років пригод й пошуку скарбів, Стрімке Серце використала свій невеликий накопичений капітал, аби осісти та насолоджуватися пенсією. Завжди відважна, вона умисне перебралась й відкрила магазин в незнайомому місті, гадаючи, що це дозволить відчувати запал навіть на "пенсії". За час своїх мандрів, вона обжилась численними зв'язками, котрі допомогли їй відкрити свою маленьку, але прибуткову справу. Почувши що в Невервінтері роздають майже задарма, вона поспішила туди, для втілення свого задуму.

Зараз вона має спокійну та чуйну вдачу, але за нагоди розповість що в молодості була пристрасним й ризиковим шукачем пригод! Стрімке Серце із задоволенням поділиться історіями про свої небезпечні мандри дикими джунглями, наповнені гіганськими зміями та отруйними павуками, про смертельний відчай пережитий під час блукання пустельними дюнами, чи ж про роки, проведені у відкритому морі із її другом, капітаном Табаксі, Той Що Стоїть Намертво (*Stands in Tar*).

Стрімке Серце

Власниця



Здобутки Аркан

Здобутки Аркан – крамниця магічної зброї та латів, що розташований у Районі Прірви. Магазин не складно знайти, оскільки той, як правило, випромінює яскраве синє, зелене, або фіолетове сяйво, із однієї з своїх численних кузень. Наблизившись до закладу, ви почуєте стукіт молота по ковальні, шипіння парових клапанів, яке лине від багатьох алхімічних приладів, чи рев, на перший погляд магічного, полум’я.

Керує магазином, ексцентричний напівельф, чаклун Флінар Ралолар. Коли він працює, то робить це тихо, з насупленим обличчям, одягаючи масивні захисні окуряли, та мантію. У нього є помічник, гоблін на ім’я Ґіґз, котрий виконує просту ковальську роботу. Втім, ніхто з відвідувачів ніколи не чув, щоб ці двоє розмовляли. А все тому, що Флінар спілкується з тим телепатично.

Вік напівельфа невідомий. Він взагалі таємнича особа, не з тих, хто відкрито ділитиметься знаннями, та ходять чутки, що до прибуття в Невервінтер, він шукав Печеру Відлуння Хвиль, неподалік Фандаліну, щоб попрацювати із Кузнею Заклинань (або, він уже там побував, якщо гравці очистили її від зловмисників).

Взагалі, не корректно назвати Флінара неприязним. Він просто дуже прямий. Його насупленість більше фізична риса обличчя, ніж свідчення настрою. Чоловік, навіть,

Флінар Ралолар
Власник, Чаклун



Ґіґз
Помічник



може намагатися усміхнутись чи тепло привітати клієнтів, але це виглядатиме відштовхуюче, та не щиро. Ґіґз же, якщо спробувати з ним поговорити, ніяк не реагуватиме. Хіба що може кивнути.

Здобутки Аркан пропонують різноманітну магічну зброю, лати, чи інші предмети створені в тутешніх майстернях. Зазвичай Флінар не погодиться виконати якесь замовлення чи доручення, пропонуючи, натомість, речі котрі він уже створив. Припускають, що крамниця є, насправді, дослідницькою лабораторією, а продаж речей – лише другорядний наслідок.

Таблиця магічних предметів, які можна тут придбати:

D12	Магічні Предмети
1	**Меч Швидкої Трансформації** *Зброя (Довгий меч), незвичайна (потребує налаштування)* Використавши бонусну дію, носій може змінити форму меча на будь-яку іншу просту або бойову зброю ближнього бою. Меч завжди посріблений, незалежно від форми.
2	**Кольчуга Дощу** *Обладунок (кольчужна сорочка), незвичайна (потребує налаштування)* Якщо кольчуга мокра від дощової води – вона додає +1 до захисту. Інакше це звичайна кольчужна сорочка.
3	**Мисливський Каптур** *Дивовижний Предмет, незвичайна (потребує налаштування)* Носій отримує бонус +1 до перевірок Обстеження (*Investigation*).
4	**Жертовна Булава** *Зброя (Булава), незвичайна (потребує налаштування)* Носій повинен покласти 10 золотих монет на молот, й провести молитву божеству за власним вибором. Після чого монети щезають, а зброя, до наступного тривалого відпочинку, отримує бонус +1. Благословення спадає, якщо носій чинить всупереч вченням обраного божества.
5	**Захисний Сікач** *Зброя (Ручна сокира), незвичайна (потребує налаштування)* Щоразу, як носій виконує дію ухилення чи відходу, він отримує додаткові 5 футів пересування у цьому раунді
6	**Надлегкий Лук** *Зброя (Довгий Лук), незвичайна (потребує налаштування)* Носій отримує бонус +1 до кидків ініціативи.
7	**Чоботи Корчмаря** *Дивовижний Предмет, незвичайна (потребує налаштування)* Користувач отримує бонус +1 до харизми, під час перевірок Переконання або Обману проти будь-якої істоти, кій він подав напій.
8	**Обладунок Легкого Приземлення**, *Обладунок (Шкіряний), незвичайний (потребує налаштування)* Містить **1d4** невідновлювальних зарядів заклиннання Падіння Пера (*Feather Fal*).
9	**Жаский Кинджал**, *Зброя (Кинджал), незвичайна (потребує налаштування)* Раз на день, носій може використати реакцію, щоб отримати +1 до захисту, й +1 до шкоди на 30 секунд (5 ходів).
10	**Вавилонська Сережка** *Дивовижний Предмет, незвичайна (потребує налаштування)* Містить **1d4** невідновлювальних зарядів заклинання Розуміння Мов.
11	**Тіньові Лати** *Обладунок (Шкіряний), незвичайна (потребує налаштування)* Від сутінків до світанку, носій отримує +1 до захисту.
12	**Перстень Відлуння** *Дивовижний Предмет, рідкісний (потребує налаштування)* Раз на день, носій може використати заговір Чудотворство (*Prestidigitation*).

Швидкі Пригоди



Покинутий Таунхаус

 **Хоумбрю контент**

Цей розділ містить неофіційні локації Невервінтера, створені для цього посібника. Кастомізуйте їх для *власних* кампаній!

Ця швидка пригода призначена для групи приблизно від трьох до п’яти гравців 5-го рівня.

Преамбула

В Районі Синього Озера стоїть покинутий таунхаус. Раніше він належав Елдену Варґасу, воїну-чаклуну з Кормиру. Після того, як його дружина захворіла, він став вести справи з Ашмадаями, котрі вивезли її до Фортеці Гельма (*Helm’s Hold*), а ним самим стали маніпулювати. Шукаючи ліки, Елден ставив експерименти на численних містянах, що звело їх з розуму. Зрештю, він залишив Невервінтер й відправився до Фортеці Гельма, де його, та культ, згодом зупинив Орден Позолоченого Ока (вбивши чаклуна, чи схопивши). Елден Варґас, більше ніколи не повертався до свого будинку у Невервінтері.

Перш ніж піти, аби запобігти зловмисникам, Елден запечатав свій дім магією. Місцеві вже давно поклали око на це майно, але магічний захист, до сих пір не дозволив нікому ним заволодіти.

Банда Мертвих Щурів, що оперує в міських каналах, вже давно претендує на власність. Нещодавно вони залучили одного зі своїх магів з Лускану, аби той допоміг зламати магічні замки. Таким чином, вони зможуть заволодіти реліквіями чаклуна.

Сюжетні Зачіпки

Чутки про багатство
В таверні, авантюристи почули розмову про дивний, покинутий дворянський маєток, що все ще не розграбований. У ньому повинні бути рідкісні магічні речі, котрі зможе забрати будь-хто, кому стане сміливості туди увійти.

За дорученням
Багатий купець наймає авантюристів, аби ті зруйнували магічний бар’єр, який перешкоджає входу всередину. Він хотів би відремонтувати й продати споруду, але не може цього зробити.

Дослідження Таунхаусу

Коли гравці підійдуть до будинку, зачитайте наступне:

> Територію будівлі оточує великий металевий паркан, втім, його ворота не замкнені. Чується завивання вітру, а небо огортається хмарами. За винятком зів'ялих рослин, таунхаус виглядає цілком доглянуто. Вікна випромінюють слабке синє сяйво, але вони надто брудні, щоб через них можна було щось побачити.

1. Екстер'єр Таунхаусу

Двері в будівлю намертво замкнені. Увесь будинок захищено магією зречення, й будь-які фізичні спроби пробитися через вікна чи двері зазнають невдачі (незалежно від показника сили гравця). Елден Варґас мав на меті захистити свій дім, від простих крадіїв, доки той буде відсутній. А тому, просте заклинання ***Розсіювання Магії*** позбавить від бар'єру усю споруду.

Як тільки гравці спробують увійти, з-за спин з'являться троє членів Метрвих Щурів (2 **Щуролаки Вбивці**, та **Щуролак Чаклун**).

> Поки ви обдумуєте як увійти в таунхаус, троє гібридів людо-щурів входять в ворота позаду вас. Два з них одягнені в чорну шкіру й озброєні мечами й кинджалами, й один у мантії й тримає у руках сяючий посох. Один, з тих, що у шкірі, гарчить на вас: "Те, куди ви проникли, це є власніть Мертвих Щурів! Й ми вважаємо, що вам ліпше піти".

Гравці вільні їх послухати та піти. Але в цьому разі, повернувшись до власності, вони знайдуть маєток розграбованим та порожнім. Якщо ж вони відмовляться – щуролаки на них нападуть. Якщо першими падуть Щуролаки Вбивці, Щуролак Чаклун спробує утекти. Його можна змусити розвіяти магічний бар'єр, якщо схопити живим.

2. Вітальня та Столова кімната

Дивне блакитне полум'я мерехтить у вогнищі, але не виділяє тепла. Стіни вистелено старою павутиною, а на кожній поверхні осів пил. Перевірка Інтилекту (Обстеження) з СК 15 на книжкових полицях допоможе знайти ***Чарівний Сувій 1-го Рівня***.

3. Кухня

Таке ж дивне блакитне полум'я горить і на кухні. Незважаючи на відсутність тепла, над ним "кипить" каструля з водою. Однак вода не випаровується й на дотик абсолютно холодна. Вся їжа що тут була, давно стліла у пил. Звідси можна потрапити у ванну кімнату, увійшовши в яку, купіль починає наповнюватись водою та нагріватися.

4. Кабінет

Під ногами у кабінеті скрипить підлога, а меблі, як і по всьому домі, вкриті шаром пилу. Рослина, в нині порожньому горщику, давно загинула й згнила. Двері у спальню (Секція 5) тихо стукають, наче всередині лишилось відкрите вікно. Перевірка Інтилекту (Обстеження) з СК 15 на книжкових полицях допоможе знайти ***Чарівний Сувій 2-го Рівня***.

5. Спальня

У своїй спальні, на варті, Елден залишив **Грозовий Смерч**. Коли гравці відкриють двері кімнати, зачитайте:

> Іскри блискавок потріскують серед закрученого виру у центрі кімнати. Якийсь час він лишається незмінним, а тоді в бурі, виникає обличчя. Кімнатою проноситься сильний вітер, змітаючи папери зі столу. А тоді, Грозовий Смерч, мчить прямо на вас!

Смерч атакує будь-яку істоту яку побачить, й буде боротися доки її не знищить. Створіння не є розумним й атакуватиме найближчого ворога. Однак, якщо декілька персонажів стоять близько один від одного, він атакує їх ланцюговою близкавкою, щоб нанести шкоду одразу кільком цілям.

Після битви, гравці можуть обшукати шафу й знайти там випадковий предмет з **Таблиці Магічних Предметів Б** з Посібника Майстра Підземель. На столі прикріплено записку з текстом:

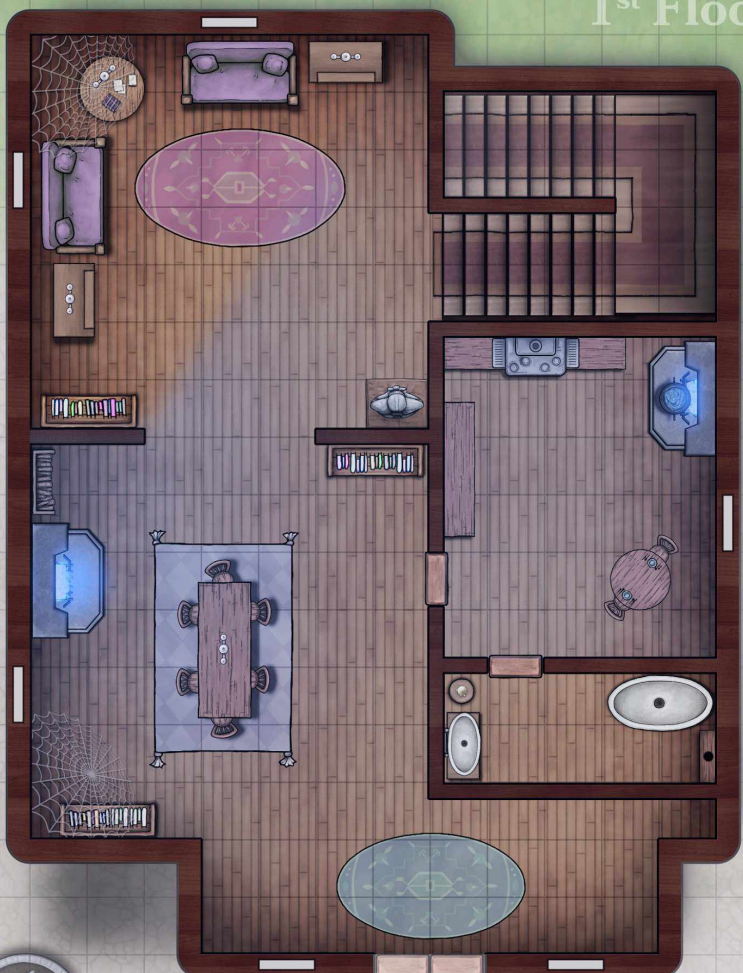
> Моя найдорожна Каріс, якщо ти це читаєш – знай: мені щиро шкода. - **Елден**

Додаток А
Мапи




Невервінтер
N
W
E
S
0
25
50
100
200
500
1000


Пришвартований Левіафан





Покинутий Таунхаус



Місто Мапа 1



Місто Мапа 2

Додаток Б
Заклади



Місячна Маска



Лісет Чельдар
Власник, Адміністратор

Послуги

Ночівля. Включає фуршет та стайні	2 см
Фуршет, без ночівлі	1 см
Компанія Маски	5 см

Напої

Ель, кухоль	4 мм
Сидр, кухоль	4 мм
Домашнє Вино, пляшка	9 см
Заморське Вино, пляшка	6 зм
Полум'яне Вино, пляшка	9 зм
Елверквісст, пляшка	2 см
Фейське Вино, келих	1 зм
Фейське Вино, пляшка	5 зм
Міцний Дворфський лікер, келих	1 зм
Міцний Дворфський лікер, пляшка	5 зм

Фуршет Меню

Закуски
- Бульйон з Восьминога
- Гриби в соусі з часника й зелені
- Фенхель варений з петрушкою й м'ятою

Перші Страви
- Шашлик з делікатесних риб
- Суп з мідій і базиліка
- Юшка з молюсків
- Черепаховий Суп
- Пиріг зі свинини та яловичини
- Пиріг з беконом
- Пиріг з курячою печінкою

Десерти
- Пиріг з лохини та яблук
- Мигдальний пиріг
- Сезонні ягоди в шоколаді

> "Співробітниці Маски відомі як мудрі співрозмовниці, гідні опоненти у іграх, та хороші друзі. Чимало вельмож із Амна, Брами Балдура, Глибоководдя та з Північних Країв, регулярно відвідують Неверівінтер, щоб обговорити свої плани та бізнес з улюбленою леді у масці."
>
> **- Путівник Воло на Північ**



Уламок Місяця

Храмові й Релігійні Припаси

Скриня для пожертв	5 зм
Дзвінок	1 зм
Ковдра	25 см
Книга, Святе Писання	25 зм
Свічка	1 мм
Футляр, для Мапи або Сувою	1 зм
Кадило	5 зм
Крейда, шматок	1 мм
Набір Цілителя	5 зм
Святий Символ, Амулет	5 зм
Святий Символ, Емблема	5 зм
Святий Символ, Реліквія	5 зм
Свячена Вода, колба	25 зм
Пахощі, блок	1 мм
Чорнило, пляшка об'єм 1 унція	10 зм
Чорнильна ручка, Перо	3 зм
Лампа	5 см
Папір, аркуш	2 см
Пергамент, аркуш	1 см
Парфуми, флакон	5 зм
Пайок, на одну добу	5 см
Факел	1 мм
Флакон	1 зм
Бурдюк	2 см



Леді Жасмін
Жриця Селуне

Пришвартований Левіафан



Рівень 1 - Трюм (Кухня та Бар)

Їжа	
Рибне Рагу	3 см
Окунь на грилі	5 см
Буханка Хліба	2 мм
Шматок Сиру	1 см
Овочевий Суп	2 см
Напої	
Ель, галон	2 см
Ель, кухоль	4 мм
Ром, склянка	1 см
Вино, звичайне (пляшка)	5 см
Грог, склянка	1 см

Рівень 2 - Каюти (Готель)

Маленька Кімната (доступно 9)	1 см
Середня Кімната (доступно 1)	5 см
Велика Кімната (доступно 2)	8 см

Рівень 3 - Палуба (Люкси)

Приватний Люкс (доступно 2)	2 зм

Капітан Гарраґ
Власник, Капітан

Левіафанський Сленг

На Пришвартованому Левіафані, прийнято додавати у свою мову морські терміни.

Альбатрос: Той, хто приносить нещастя в таверну.
Балласт: Пияка.
"Захлебнися": "Закрий рот".
Драккар: Довгий меч.
Якір: Пійло. Часто діжка елю чи рому.
Мертві Вогні: Так називають очі того, хто вже добряче набрався.
Тихі води: Нудьга, чи меланхолія.
Юнга: Новий працівник у таверні.
Рибний Корм: Так можуть згадувати когось, хто нині відсутній в таверні.
Шлюп: Слабак.
Аврал: Проблема.
Вітрило: Магія.
Галеон: Сильна людина
Ліселі: Гучна компанія
Чорна Мітка: Вираження неприязні до когось.
"Поцілуй Леді": "Будь приязним з Андреллою".
Корсар: Випадковий гість. Незнайомець, для тутешньої кампанії.
Пришвартуватися: Припинити пити.
Накренитися: Впасти.
Марка: Документ, запис, чи якийсь текст.
Порт закрито: Бармен зайнятий, або відсутній, та не може прийняти замовлення.
Шпігат: Рот.
Вартовий: Непритомна людина.
Дезертир: Не регулярний, але знаний відвідувач.

Повалена Вежа

Падаючі Маги

"Пізно вночі, у той самий час, коли стався вибух, що зруйнував вежу, можна побачити німі фантоми двох нажаханих й оповитих полум'ям магів Братства, що падають вниз, мов ляльки-мотанки"

- Путівник Воло на Північ



"Частування"

"Фірмова" Випивка Ваґдру, кухоль	2 мм
Сидр, кухоль	2 мм
Стаут, кухоль	2 мм
Ель, кухоль	2 мм
Буханка Житнього Хліба	2 мм
"М'ясний" Пиріг, за бажання сирий	4 мм
Ревеневий пиріг	4 мм

Ваґдру Одне-Вухо
Керуючий, Корчмар

Надійний Захист від Браннура

Обладунки

Легкі Обладунки	
Шкіряний нютовий обладунок	45 зм
Середні Обладунки	
Кольчуга	50 зм
Лускатий обладунок	50 зм
Нагрудник	400 зм
Напівлати	750 зм
Важкі Обладунки	
Кільчаста броня	30 зм
Гауберк	75 зм
Шинно-Бригантиний обладунок	200 зм
Лати	1500 зм
Щити	
Стандартний Щит	10 зм

Інструменти

Ланцюг	5 зм
Ломик	2 зм
Молоток	1 зм
Кувалда	2 зм
Кайдани	2 зм
Кирка	2 зм
Залізний Баняк	2 зм
Інструменти Коваля	20 зм
Ремісничі Інструменти	50 зм



Браннур Лютґер
Коваль

Суперництво в сім'ї Лютґер

Браннур перебуває в постійному суперництві зі своєю сестрою Бреннвін, котра тримає магазин зброї по сусідству.

"Бреннвін? А може ліпше Бренн-ЛОХ! ХАХ!"

Гостре Лезо Бреннвін

Проста Холодна Зброя

Кинджал	2 зм
Ручна Сокира	5 зм
Сулиця	5 см
Легкий Молот	2 зм
Булава	5 зм
Серп	1 зм
Спис	1 зм

Бойова Холодна Зброя

Бойова Сокира	10 зм
Бойовий ціп	10 зм
Глефа	20 зм
Велика Сокира	30 зм
Великий Меч	50 зм
Алебарда	20 зм
Копіє	10 зм
Довгий Меч	15 зм
Кувалда	10 зм
Моргенштерн	15 зм
Піка	5 зм
Рапіра	25 зм
Скімітар	25 зм
Короткий Меч	10 зм
Тризуб	5 зм
Бойова Піка	5 зм
Бойовий Молот	15 зм



Браннур Лютґер
Коваль

Суперництво в сім'ї Лютґер

Бреннвін перебуває в постійному суперництві зі своїм братом, Браннуром, котрий тримає магазин обладунків по сусідству

"Баняк Браннура такий твердий, що зійшов би за ковадло. Принаймні бридкішим від цього він би не став"

Напої та Парфуми Прісцилли



Прісцилла
Алхімік, Аптекар

Суміші

Кислота, флакон	25 зм
Алхімічне полум'я, колба	50 зм
Антитоксин, флакон	50 зм
Парфуми, флакон	5 зм
Отрута, Звичайна (флакон)	100 зм
Цілюще Зілля	50 зм

Інградієнти й Спорядження

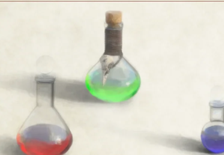
Торба для Компонентів	25 зм
Флакон	1 зм
Олія, колба	1 см
Звичайний інградієнт	3 см
Незвичайний інградієнт	1 зм
Рідкісний інградієнт	10 зм

Еліксири на Замовлення

Звичайний Еліксир	75 зм
Незвичайний Еліксир	300 зм
Рідкісний Еліксир	2500 зм

На замовлення

В додаток до стандартних своїх пропозицій, Прісцилла може зготувати еліксири на замовлення. Але, будьте готові заплатити за них, відповідну суму.



Дрібнички Стрімкого Серця



Стрімке Серце
Власниця, в минулому Авантюрист

Спорядження

Рюкзак	2 зм
Діжка	2 зм
Постільне	1 зм
Ковдра	5 см
Пляшка, скляна	2 зм
Відро	5 мм
Свічка	1 мм
Одяг, Повсякденний	5 см
Фляга або Кухоль	2 мм
Чорнило (пляшка 1 унція)	10 зм
Журнал, М'яка палітурка, 25 ст.	7 зм
Глечик або Бутль	2 мм
Драбина (10 футів)	1 см
Лампа	5 см
Закритий Ліхтар	5 зм
Столовий Набір	1 см
Сталеве Дзеркало	5 зм
Пергамент (1 аркуш)	1 см
Кірка	2 зм
Шлямбур	5 мм
Жердина (10 футів)	5 мм
Металевий Глек	2 зм
Мішечок	5 см
Пайок (1 доба)	5 см
Конопляна Мотузка (50 футів)	1 зм
Мішок	1 мм
Лопата	2 зм
Двомісний Намет	2 зм
Кресало	5 см
Факел	1 мм

Інструменти

Інструменти Столяра	8 зм
Інструменти Кравця	5 зм
Набір Посуду	1 зм
Інструменти Чинбаря	5 зм
Інструменти Каменяра	10 зм
Гончарні Інструменти	10 зм
Інструменти Коваля	20 зм
Інструменти Ткача	1 зм
Інструменти Тесляра	1 зм

Здобутки Аркан



Ґіґз
Помічник

Флінар Ралолар
Власник, Чаклун

Магічні Товари

Меч Швидкої Трансформації — 550 зм

Зброя (Довгий меч), незвичайна (потребує налаштування)

Використавши бонусну дію, носій може змінити форму меча на будь-яку іншу просту або бойову зброю ближнього бою. Меч завжди посріблений, незалежно від форми.

Жертовна Булава — 250 зм

Зброя (Булава), незвичайна (потребує налаштування)

Носій повинен покласти 10 золотих монет на молот, й провести молитву божеству за власним вибором. Після чого монети щезають, а зброя, до наступного тривалого відпочинку, отримує бонус +1. Благословення спадає, якщо носій чинить всупереч вченням обраного божества.

Захисний Сікач — 250 зм

Зброя (Ручна сокира), незвичайна (потребує налаштування)

Щоразу, як носій виконує дію ухилення чи відходу, він отримує додаткові 5 футів пересування у цьому раунді

Не приймає замовлень

Флінару дискомфортно й незручно, щоразу, як його просять виготовити якусь спеціальну річ. Він наголошує на тому, що займається вийнятково продажем уже створених ним предметів.

Додаток В
Істоти



Грозовий Смерч

Середній Елементаль, Істино Нейтральний

Armor Class 18 (природній захист)
Hit Points 135 (9d10 + 35)
Speed 0 фут., політ 60 фут. (невагомість)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

Damage Immunities отрута
Condition Immunities виснажений, схоплений, паралізований, скам'янілий, отруєний, повалений, обплутаний, непритомний
Senses темнозір 60 фут., пасивна Уважність 12
Languages Ауран
Challenge 8 (3,900 XP) **Proficiency Bonus** +3

Повітряна Форма. Грозовий Смерч може ввійти й зупинитися у просторі ворожої істоти. Він може проходити крізь вузькі щілини шириною до одного дюйма не стискаючись.

Actions

Удар. Атака Зброєю Ближнього Бою: +8 до попадання, досяжність 5 футів, одна ціль. Наносить: 19 (2d10 + 8) одиниць шкоди від грому. Ціль мусить здійснити успішний рятівний кидок Статури з СК 13, інакше буде приголомшеною до кінця наступного ходу.

Провідність. The Грозовий Смерч вибирає ціль у межах 60 футів. Вона, і всі інші цілі в межах 10 футів від неї, повинні зробити успішний рятівний кидок спритності з СК 14. Усі цілі отримають 22 (5d8) одиниць шкоди від блискавки, при провалі кидка, або вдвічі менше у разі успіху.



Щуролак Убивця

Середній Гуманоїд, Будь-який світогляд

Armor Class 16 (Шкіряний нютовий обладунок)
Hit Points 75 (9d10 + 26)
Speed 30 футів.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Saving Throws Спритність +7, Інтелект +3
Skills Сприйняття +3, Скрадання +7
Damage Immunities забійні, пронизувальні та рублячі немагічні атаки непосрібленою зброєю
Senses темнозір 60 футів., пасивне Сприйняття 13
Languages загальна, злочинний жаргон (не може говорити в щурячій формі)
Challenge 4 (1,100 XP) **Proficiency Bonus** +2

Гострий нюх. Щуролак має переваги при перевірках Мудрості(Сприйняття), що покладаються на нюх.

Actions

Мультиатака (Лише в гуманоїдній або гібридній формі). Щуролак здійснює три атаки своїм кинджалом.

Удар Кинджалом (Лише в гуманоїдній або гібридній формі). Атака Зброєю Ближнього Бою: +6 до попадання, досяжність 5 футів., одна ціль. Наносить: 6 (1d4 + 4) пронизувальної шкоди.

Ручний Арбалет (Лише в гуманоїдній або гібридній формі). Атака Далекобійною Зброєю: +6 до попадання, дальність 30/120 футів., одна ціль. Наносить: 7 (1d6 + 4) пронизувальної шкоди.

Укус (Лише в щурячій або гібридній формі). Атака Зброєю Ближнього Бою: +6 до попадання, досяжність 5 ft., одна ціль. Наносить: 6 (1d4 + 4) пронизувальної шкоди. Якщо ціль гуманоїд -- вона мусить зробити успішний кидок Статури, інакше набуде прокляття щуролачої лікантропії

Bonus Actions

Зміна Форми. Щуролак може перетворитися на гіганського пацюка, на гібрид щура-гуманоїда, або повернутися у свою гуманоїдну форму. Усі його характеристики, окрім розміру, в усіх формах однакові. Його екіпірування не трансформується. В разі смерті, повертається до своєї природньої форми.

Reactions

Вражаюче Ухилення. Щуролак вдвічі зменшує шкоду від отриманої атаки. Повинен бачити нападника.



Щуролак Чаклун

Середній Гуманоїд, Будь-який світогляд

Armor Class 12 (15 з магічною робою)
Hit Points 49 (11d8)
Speed 30 футів.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Saving Throws Інтилект +6, Мудрість +4
Skills Магія +6, Історія +6
Damage Immunities забійні, пронизувальні та рублячі немагічні атаки непосрібленою зброєю
Senses темнозір 60 ft., пасивне Сприйняття 11
Languages будь-які три мови й злочинний жаргон (не може говорити в щурячій формі)
Challenge 5 (1,800 XP) **Proficiency Bonus** +3

Гострий нюх. Щуролак має переваги при перевірках Мудрості(Сприйняття), що покладаються на нюх.

Actions

Мультиатака (Лише в гуманоїдній або гібридній формі). Щуролак може здійснити три атаки Магічного Вибуху.

Магічний Вибух (Лише в гуманоїдній або гібридній формі). Ближня або Дальня атака Магією: +6 до попадання, досяжність 5 футів. або дальність 120 футів., одна ціль. Наносить: 19 (3d10 + 3) силової шкоди.

Укус (Лише в щурячій або гібридній формі). Атака Зброєю Ближнього Бою: +5 до попадання, досяжність 5 ft., одна ціль. Наносить: 4 (1d4 + 2) пронизувальної шкоди. Якщо ціль гуманоїд -- вона мусить зробити успішний кидок Статури, інакше набуде прокляття щуролачої лікантропії

Чаклування (Лише в гуманоїдній або гібридній формі). Щуролак зачитує одне з наступних заклинань, використовуючи Інтилект як магічної характеристики (збереження заклинання СК 14):

За бажання: *танцюючі вогні*, *магічна рука*, *prestidigitation*
2/day each: *fireball*, *mage armor*, *unseen servant*, *ice storm*

Bonus Actions

Change Shape. Щуролак transforms into a rat-humanoid hybrid, into a giant rat, or back into its humanoid form. Its statistics, other than its size, are the same in each form. Any equipment it is wearing or carrying isn't transformed. It reverts to its true form if it dies.



Credits

This guide wouldn't be possible without the contributions of all the wonderful artists that put such hard work into their commissions for this guide, as well as the reviewers who helped proofread and fact check it. Thank you all so much!

Authors

All content written by **Jacob Johnston**

Cartography

Neverwinter Map created by **Damijan Jeric**

All other cartography by **Jacob Johnston** with assets from **Venatus Maps**

Illustrations

Castle Never illustration by **Valery Sazonov**

Moonstone Mask illustration by **Syeda Farwa**

Beached Leviathan illustration by **Artem Pavlenko**

Shard of the Moon illustration by **Syeda Farwa**

Fallen Tower illustration by **Deryl Arrazaq**

Dagult Neverember illustration by **Esteban Santos (aka Monster Portal)**

All other illustrations by **Jacob Johnston**

Editors

Special thanks to the early proofreaders that read this guide in its earliest and roughest forms. Thank you for helping this be somewhat coherent!

- Jordan Cooper
- Jennifer Johnston

Thank you to the following contributors who have **submitted edits** to this guide: @GuardDanGnome, Christian Lewin (@Calius), @Minoxsta, Patrick, grummi

Document Creation

This document is authored in Markdown and created using the **EncounterPlus Markdown** plugin for Visual Studio Code. More can be learned about this tool at our **GitHub page** or in **Discord**.

Fan Content Policy

Про переклад

Коли я узявся за переклад цього посібника, навіть не думав про те, на скільки складною мені видасться ця робота. Нічим подібним я ніколи не займався, й навіть не думав, яку кількість часу воно буде коштувати. Втім, якщо це бодай хтось читає – воно того коштувало.

Під час перекладу виникло багато складностей. Виявилось, що існує чимала кількість термінів, котрі просто відсутні у нашому вжитку. Перше що згадується це *parlor*. Послуга котру наші готелі або не надають, або я про неї ніколи не чув. Її довелось замінити на щось більш звичніше, тож я переклав їх як “приймальні кімнати”. Подібних випадків впродовж усієї книги ви зустрінете чимало, й кожному з них я старався докладати оригінальну назву, чи слово.

Не відходячи далеко від теми, *оригінальні назви*. Коли я брався за цей посібник, я не планував вдаватись до адаптацій, зрештою мені більше подобається назва “Неверівінтер”, аніж “Незимний”. Але чим глибше я в це занурювався, тим більше натикався на велику кількість промовистих назв, ігнорувати які було не можливо, й у той же час, я відчував брак досвіду для їх вдалої адаптації. А тому в таких випадках я звертався за допомогою. Правило просте: адаптована назва повинна була бути зручною, читабельною та компактною.

Прізвище “*Лорд Неверембер*” виявилося дещо не зручним для сприйняття. Після прочитання книги, люди згадували, що був там якийсь лорд, але конкретно як його звали часто не згадували. Через громіздку, українському оку, конструкцію, його пропускали. Та й мені самому даний варіант імені не подобався. А тому, коли мені підкзаали прекрасний варіант “*Нетлючий*”, я просто не міг його ігнорувати. Та зрештою, я розумію, що цей варіант є віддаленим від оригіналу, а тому, в тексті, я обов’язково вказав оригінальне прізвище. І завжди, де я вдавався до адаптацій, старався чинити відповідним чином. Вийнятками є лише товари у магазинах, а тому для їх пошуку серед оригінальних джерел, раджу ознайомитись з оригінальним **репозиторієм**.

Чому ж є назви які я не адаптував? Ну, в першу чергу, тому що, це було не в моїх силах. Замок Невер, із підземеллям Невернеф, на річці Невервінтер, в одноіменному місті, я просто не уявляю як можна адаптувати, і чи взагалі на це бодай хтось здатен зробити так, аби зберегти хоча б частку оригінальної гри слів. Втім, нічого страшного.

Зрештою, пам’ятайте, у своїх іграх, ви вільні використовувати будь-які варіанти назв та перекладів. Адже ваша гра – це окремий світ створений вашими руками, й у котрому ви являєтесе володарем (Я б навіть сказав *Володарем Підземель*). Тому не зупиняйтесь на моїх адаптаціях як на істинних. Вигадуйте свої власні!

У випадку якщо є пропозиції щодо перекладу, виправлення помилок чи одруків (а їх, я певен, чимало), ви завжди можете створити відповідне обговорення у **моєму репозиторії**. А ще, ви завжди можете його просто форкнути, й створити власну версію цього посібника!

Також я був би вдячний, якщо знайдеться хтось, хто вміє працювати з **EncounterPlus**, щоб допомогти мені полагодити сторінку зі Змістом та повноцінно перекласти монстрів.

Take a Detour

With so many official fifth edition Dungeons & Dragons® adventures taking place on the Sword Coast, *temptingly* close to the city of Neverwinter, a proper guide to this wonderful city is long due.

Dungeon Masters can now arm themselves with interesting details on fantastic official locales such as The Beached Leviathan, The Moonstone Mask, The Fallen Tower, and many more. This guide also contains a wealth of homebrew locations, shops, and mini adventures to give your players plenty to do should they choose to venture to Neverwinter!

A Dungeon Master's Guide to Neverwinter contains all original artwork, including a beautiful hand-drawn Neverwinter city map as the city exists in fifth edition D&D, battle maps, character artwork, shop cards, and more!

For use with the fifth edition *Player's Handbook®*, *Monster Manual®*, and *Dungeon Master's Guide®*, this guide provides a Dungeon Master with the tools needed to take their party to the captivatingly magical city of Neverwinter.

